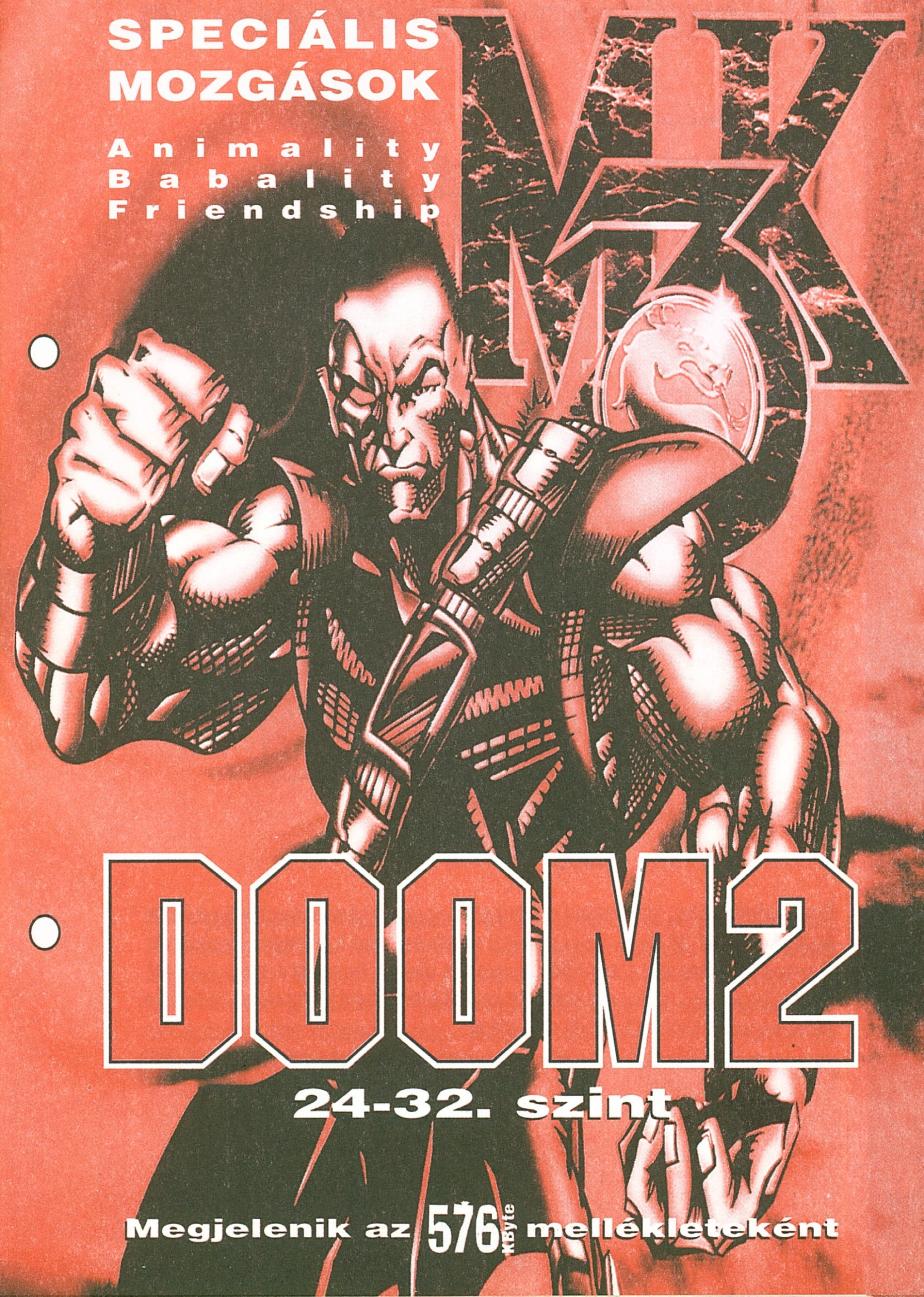
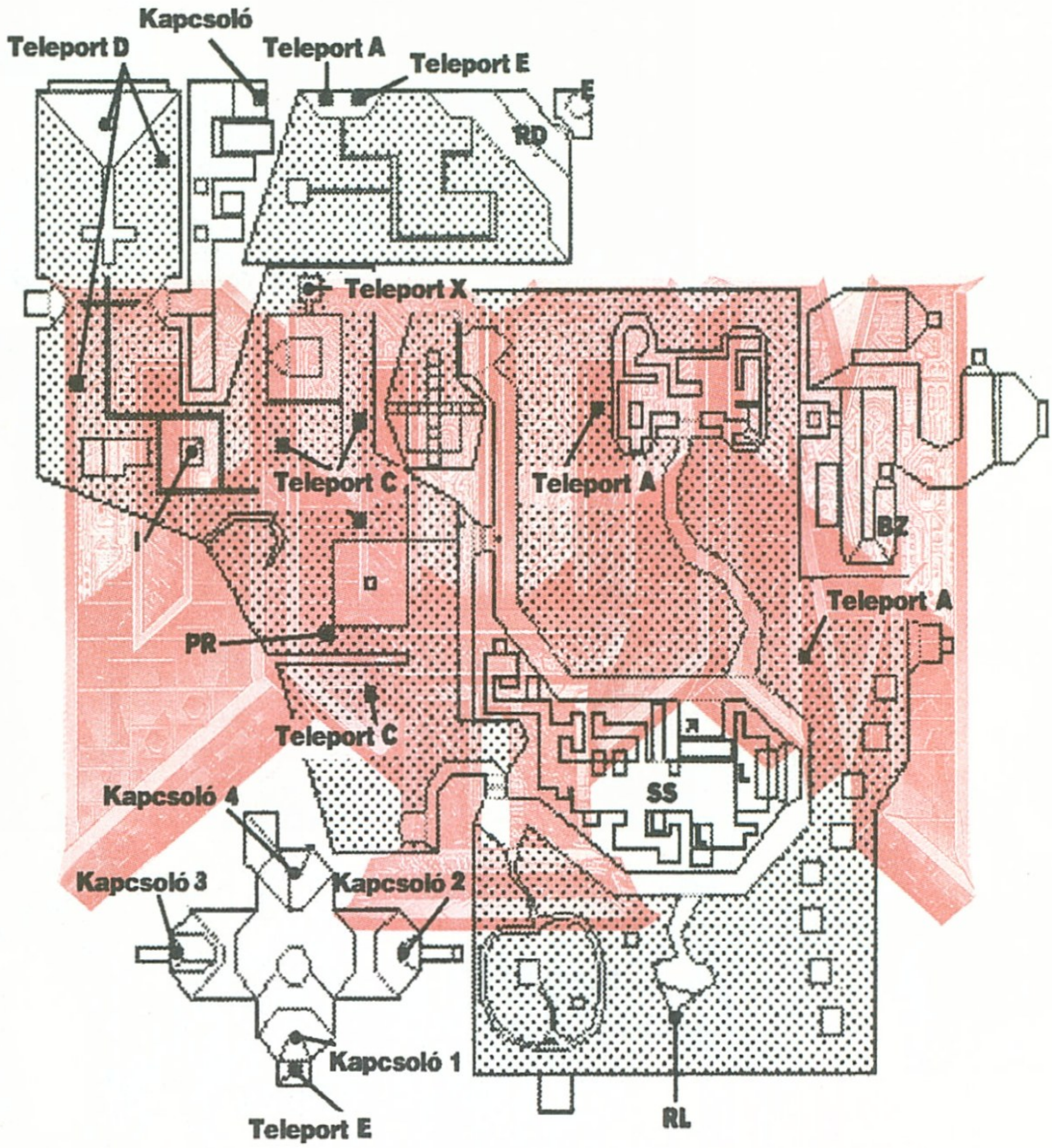
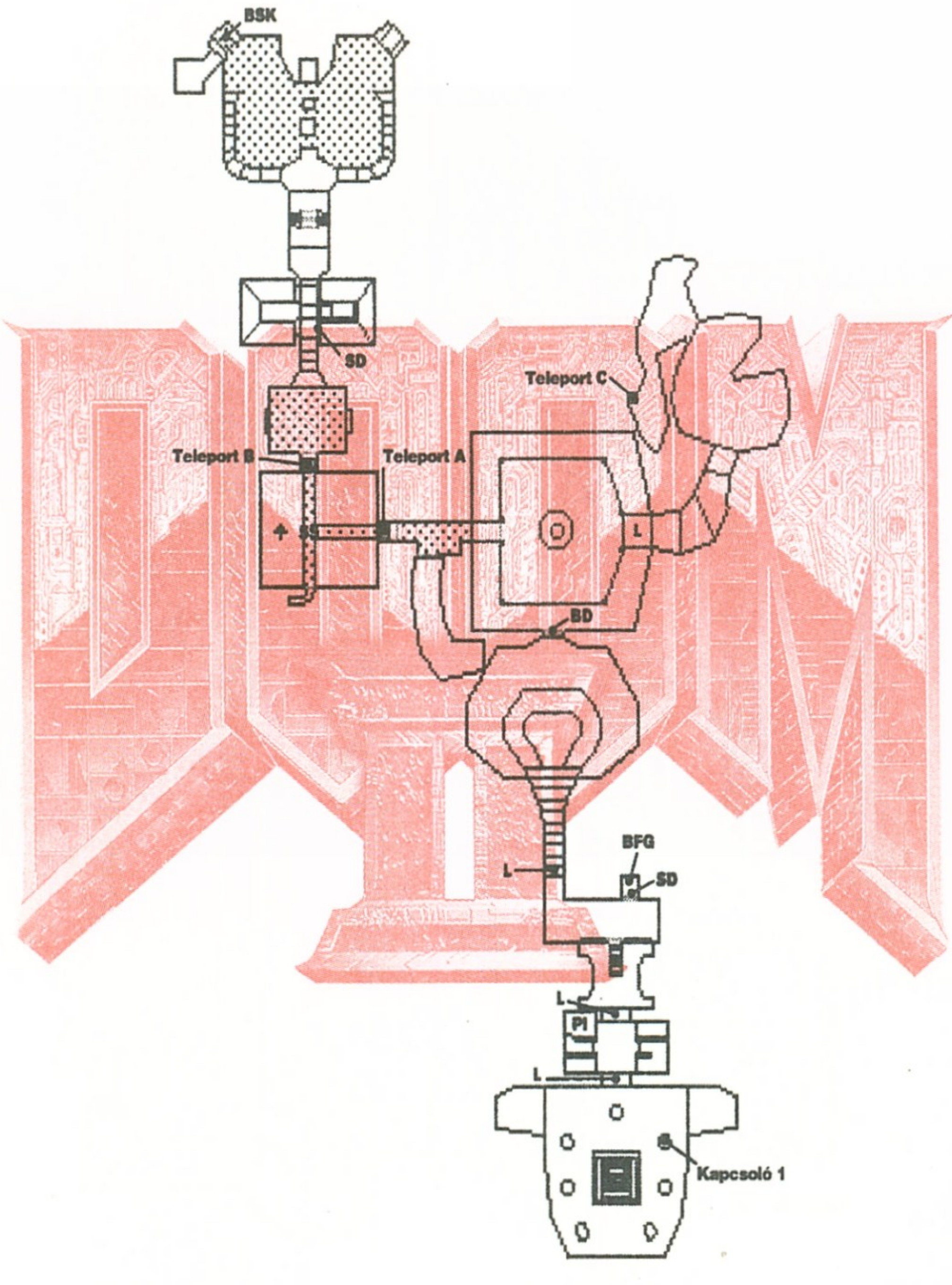

SPECIÁLIS
MOZGÁSOK
Animality
Babality
Friendship
MK
DOOM2
24-32. szint
Megjelenik az 576 KByte mellékleteként

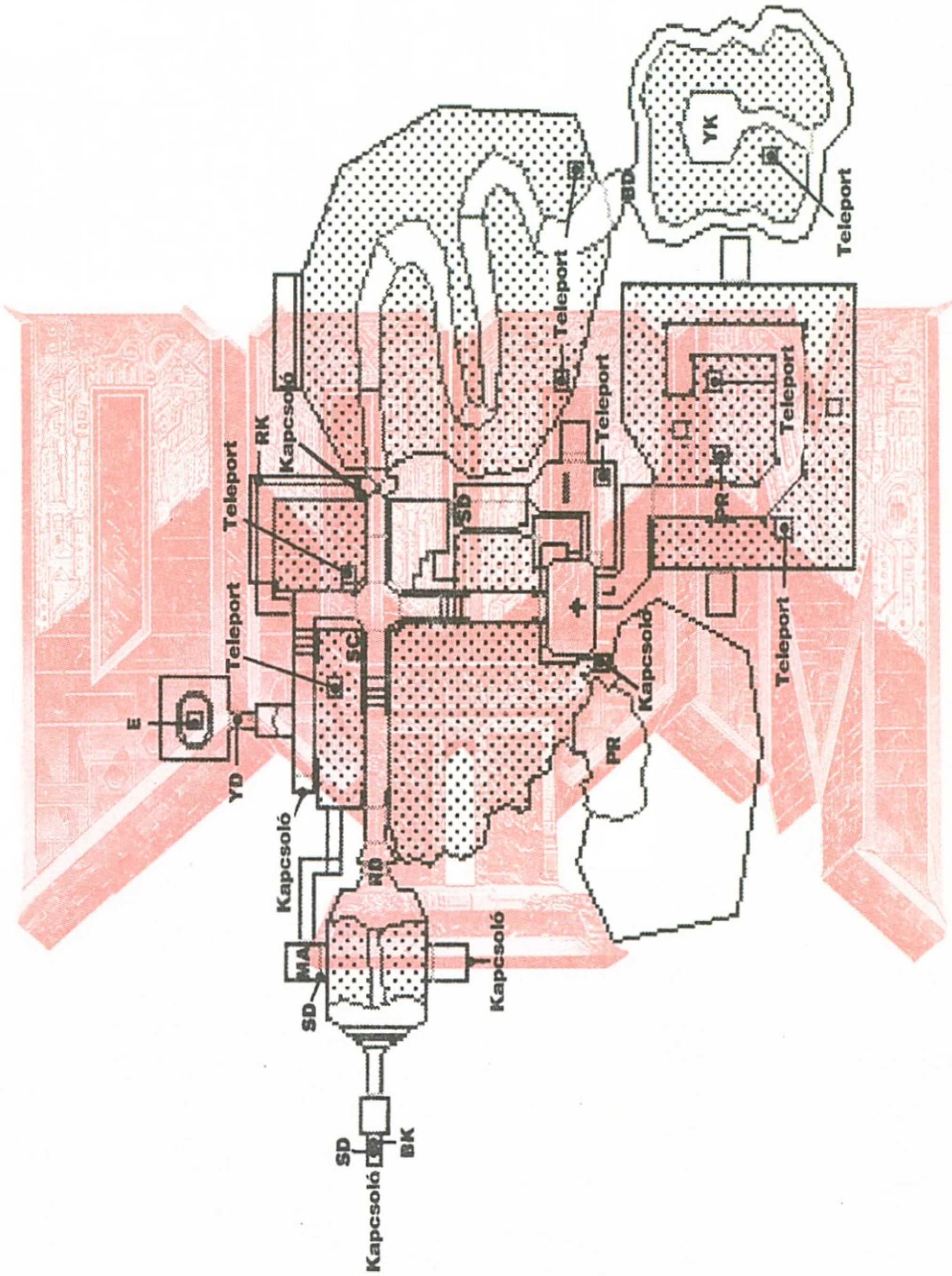


Észak-kelet felé állsz. Indulj el jobbra (balra tőled egy piros gömböc leselkedik), nyisd ki az ajtót és vedd fel a **kék kulcsot.** Menj vissza és nyisd a kék ajtót. Használd az **X teleportot**, utána az **E-t**, egy különálló terembe kerültél. Nyomd át a **2-es kapcsolót**, majd a **3-ast** és a **4-est** is (egy kicsit játszani kell a le-fel ingázó tömbökkel). Vedd fel a **piros kulcsot**, a piros ajtó mögött ott a kijárat.



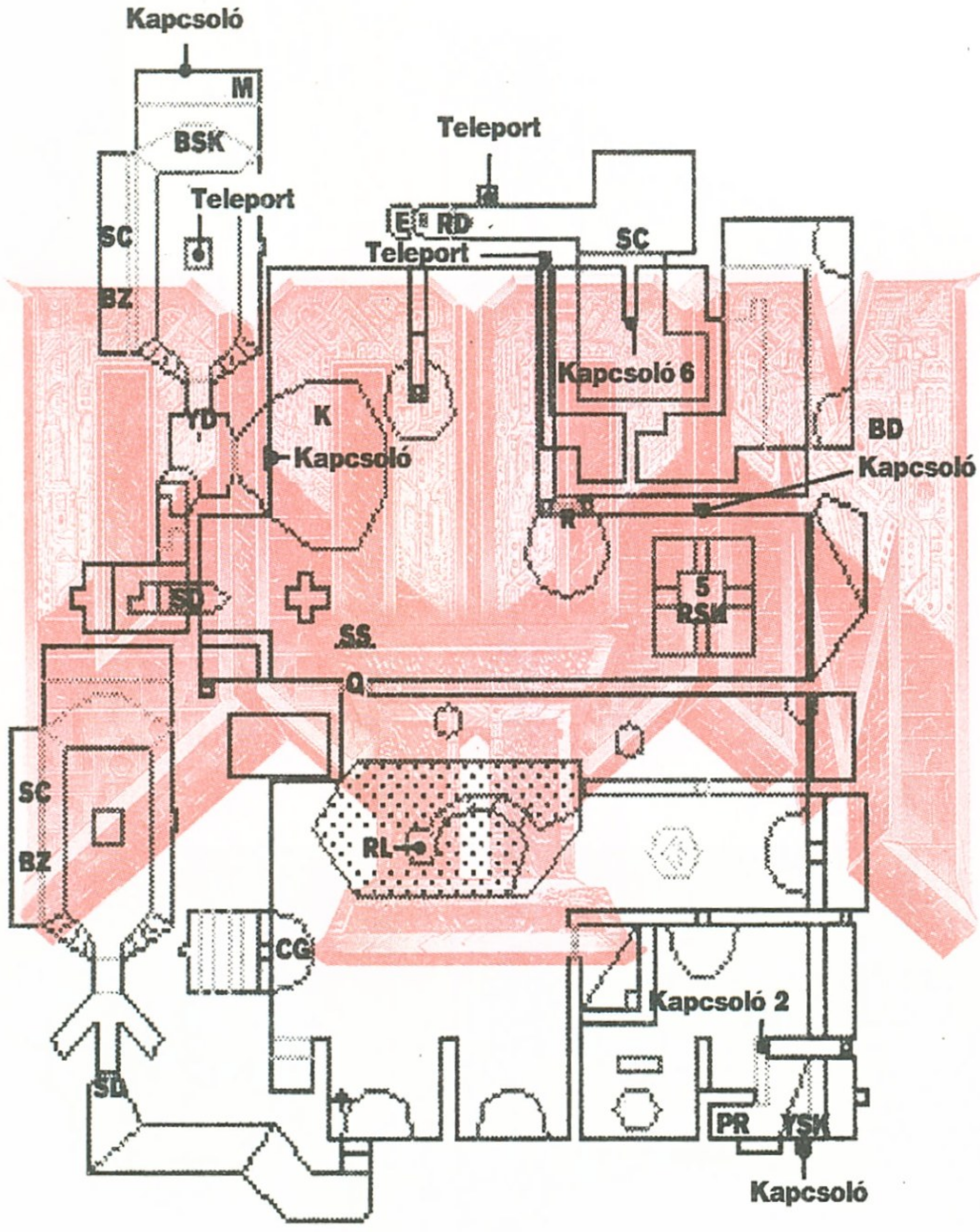
Ahhoz hogy kijuss, a kék koponyakulcsra lesz szükséged. Elvileg nem nehéz felszedni, mindössze keresztül kell rohanni egy elég hosszú folyosórendszeren. Először tisztítsd meg a **B teleport** után levő részeket (ha akarod), majd az **A teleportot** használva fuss el a **C teleportig** (a "szökőkutas" nyitott térségen inkább fuss keresztül, szemben egyből kapcsold a liftet és menj túl rajta). Vedd fel a **kulcsot**, majd a **liftet** használva dél felé eljutsz a kijáratig. Szimpla, mindössze ezer szörnyet kell lemészárolnod. Az **1-es kapcsoló** nyitja a kijáratot.

26. SZINT: THE ABANDONED MINES



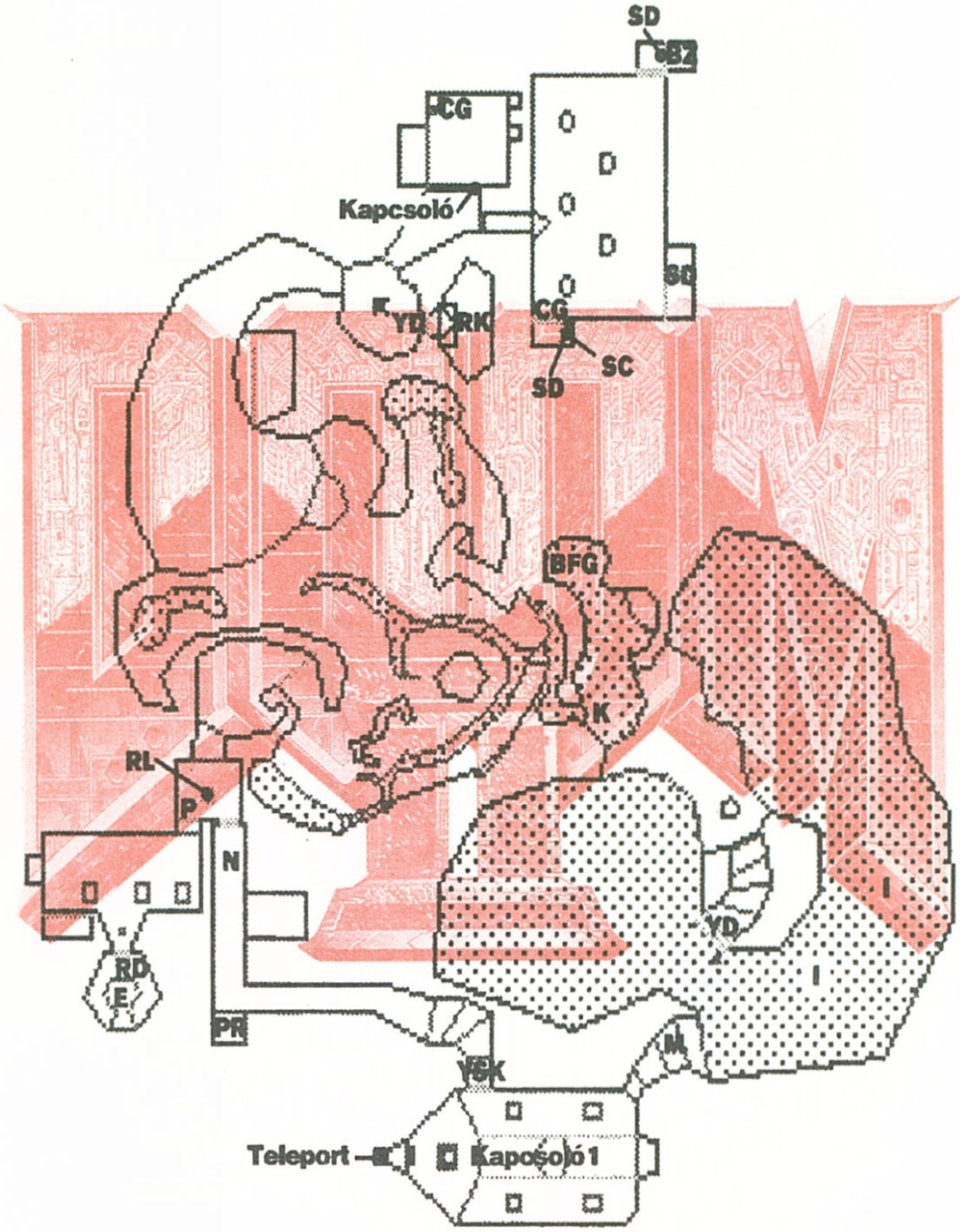
Észak felé állsz. Nyomd át a **kapcsolót**, majd Észak és Nyugat felé szaladva juss el a folyosó végén levő kapcsolóhoz. Ezután felveheted a **piros kulcsot.** Menj vissza a keresztúthoz, fordulj nyugatnak és a piros ajtón átlépve vedd fel a **kék kulcsot** is. Futás kifelé, a kanyargós utat követve eljutsz a kék ajtóig. Innen már pofonegyszerű: vedd fel a **sárga kulcsot**, menj vissza a sárga ajtóhoz és lépj át a következő szintre!

27. SZINT: MONSTER CONDO



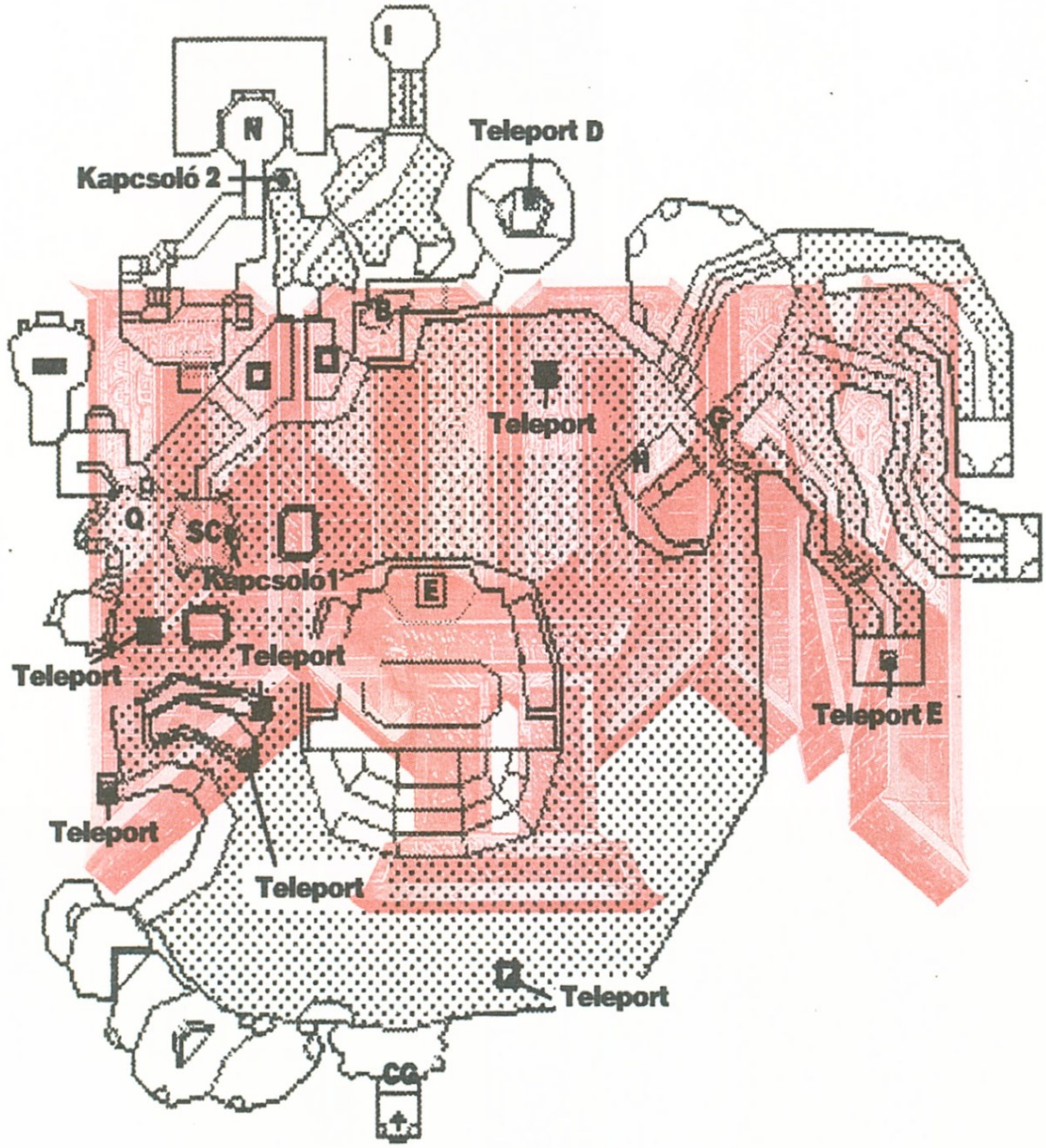
Ezen a pályán ha fénybe lépsz, mindig előcsalsz valamilyen szörnyet. Először vedd fel a **géppuskát**, a buli után a **rakétavetőt**, s ha mindenki halott, menj be a könyvtárba a **sárga koponyakulcsért** (a **2-es kapcsoló** segítségével veheted fel). A **Q nyíláson** keresztül menj be a nagy terembe és a **kapcsolóval** ereszd le a **K padlót.** Nyisd ki a sárga ajtót majd vedd fel a **kék koponyakulcsot.** Használd az **M kapcsolót**, kerüld ki a teleportot és menj ki. Nyisd ki a **titkos ajtót** is. A kék ajtón belépve használd a **kapcsolót**, aztán vedd fel a **piros koponyakulcsot**, ha tudod. Az R ajtón át menj a kínzókamrába és a **6-os kapcsoló** segítségével tedd szabaddá az utat a kijárathoz.

28. SZINT: THE SPIRIT WORLD

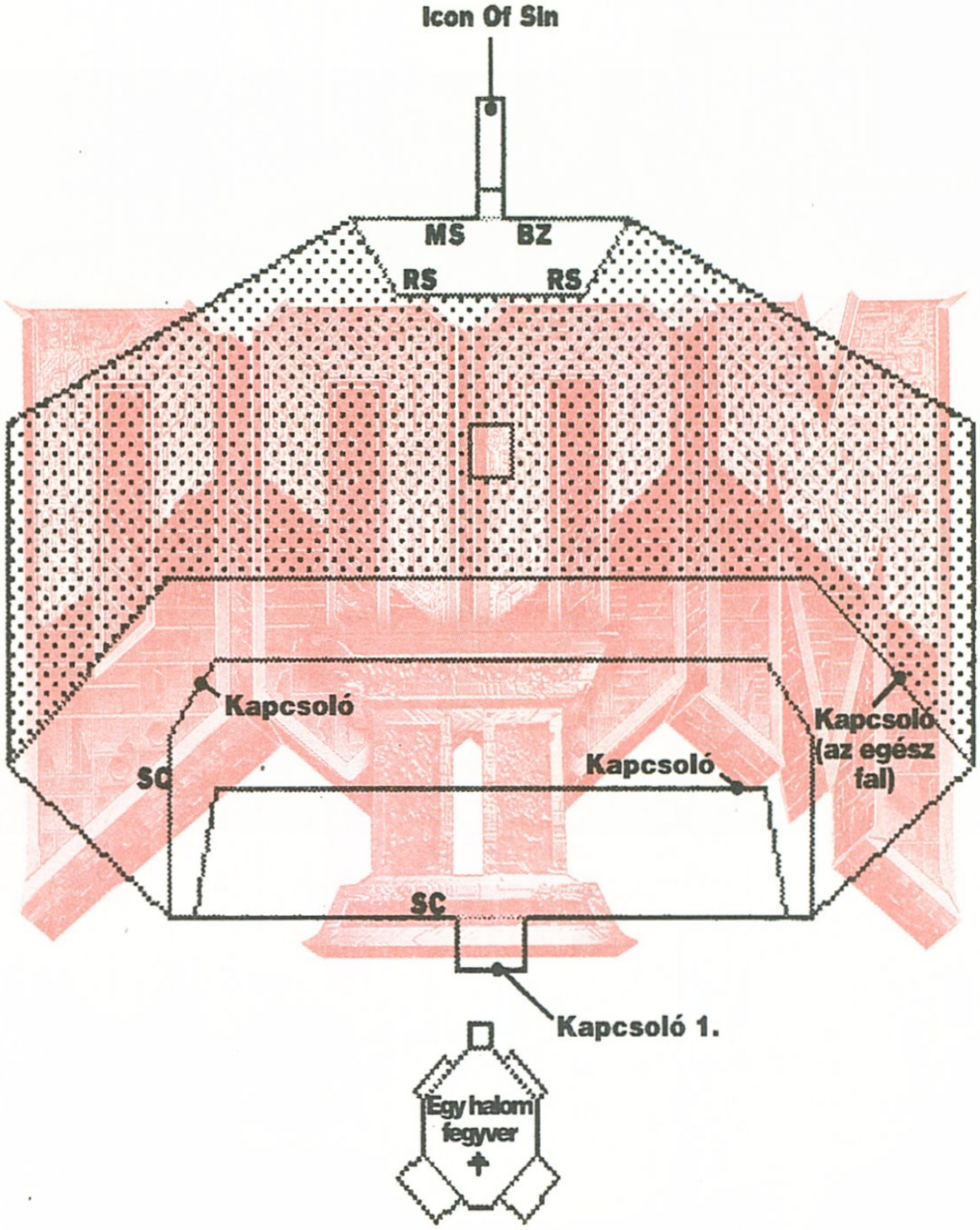


Észak-nyugat felé állsz kezdéskor. Ha elég bika legény vagy, jobbra fordulj és tisztítsd meg a szobákat (a villanyt a baloldali kapcsolóval tudod felkapcsolni). Az óvatosabbak inkább balra próbálkozzanak. Nem lesz egyszerű a feladatod - indulj el tehát balra és a szörnyekkel teli úton evickélj el a K jelű helyig (a pókokat uszítsd egymásra), majd fuss fel az **M lépcsőn.** Állj rá a **piros trónra**, utána a leereszkedő állványra és nyomd át a jobbra lévő **1-es kapcsolót** (a bal oldali szörnyeket ereszd szabadon). Vedd fel a **sárga koponyakulcsot** és a folyosón végigfutva (van néhány álfal) nyisd ki az N jelű ajtót. Ha továbbmész egyenesen, visszajutsz a kezdőpontra a sárga ajtóhoz, amely mögött némi meglepetés kíséretében ott a **piros koponyakulcs.** Újra vissza kell menned a P jelű helyre, ahol lőj bele a falon lévő jelekbe. Az egyik az ajtót nyitja. Itt van a kijárat is, meg más is...

29. SZINT: THE LIVING END

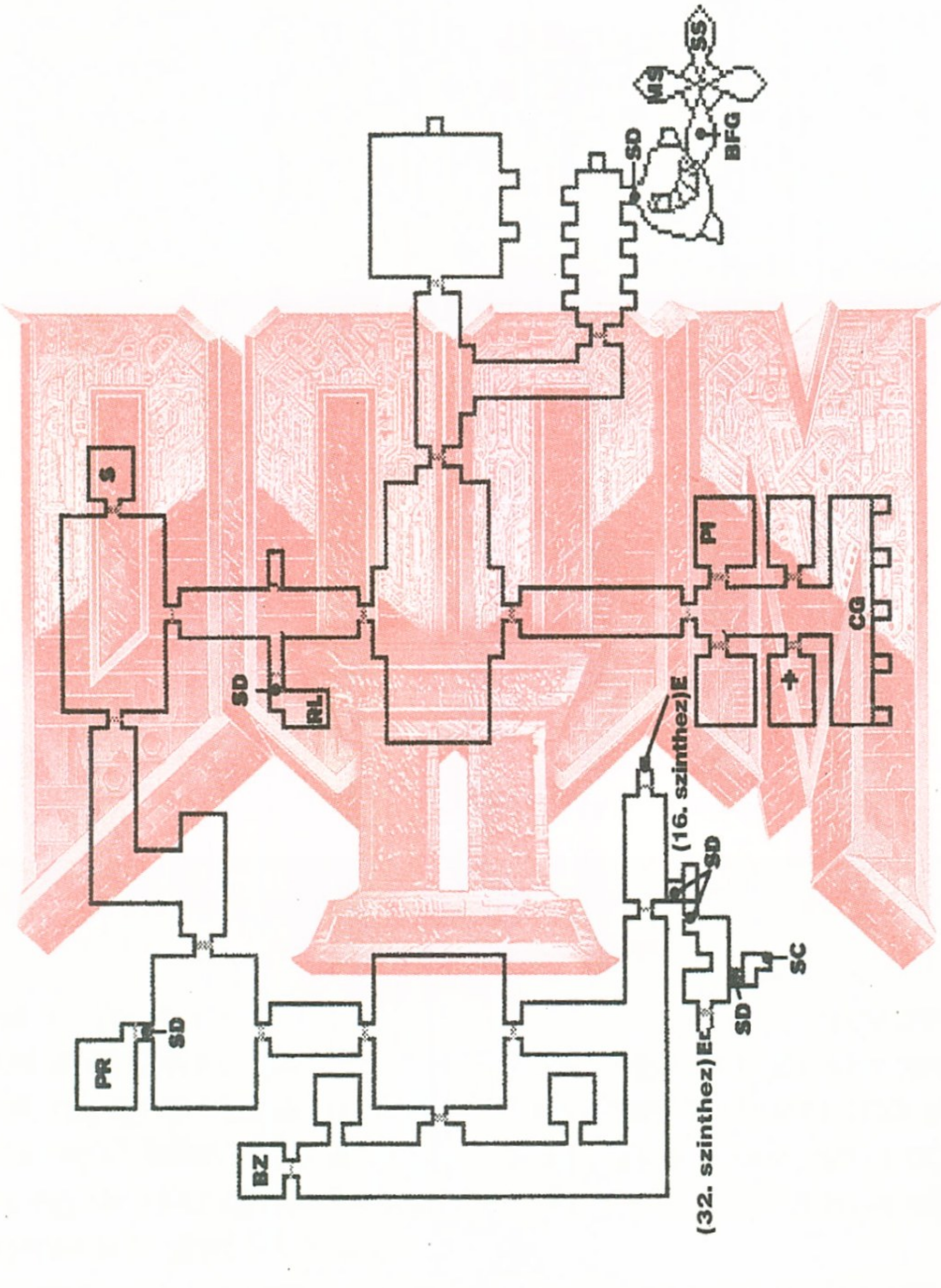


Észak felé kezdesz. Vedd fel a cuccot és menj le a lifttel, majd a **jobbra levő kapcsoló** használata után menj végig a nyugati irányban levő peremen. Nem ragozom túl - juss el egészen a Q helyig, nyomd át a **kapcsolót**, amit ott találsz (eltűnik az utadat elzáró kocka) és futva ugorj át az **1-es kapcsolóhoz.** Aktivizáld, aztán a felemelkedő vékony fal tetején menj be a középső járatba. Nyomd át a **2-es** és az **I kapcsolókat**, majd a másik két járatot is fedezd fel, minden kapcsolót (az **N jelű-t** mindenképpen) nyomj át. Végül eljutsz a B helyre, ahol egy titkos (karcos) ajtó mögött megtalálod a **D teleportot**. A hely, ahová kerültél felülnézetből egy 3 ujjú kesztyűhöz hasonlít. A felső két ujj végén **kapcsolót** találsz, melyek használata után ki tudsz menni az **E teleporthoz**. Innen már csak egy irányba mehetsz, felfelé, az E-vel jelzett kijárathoz...

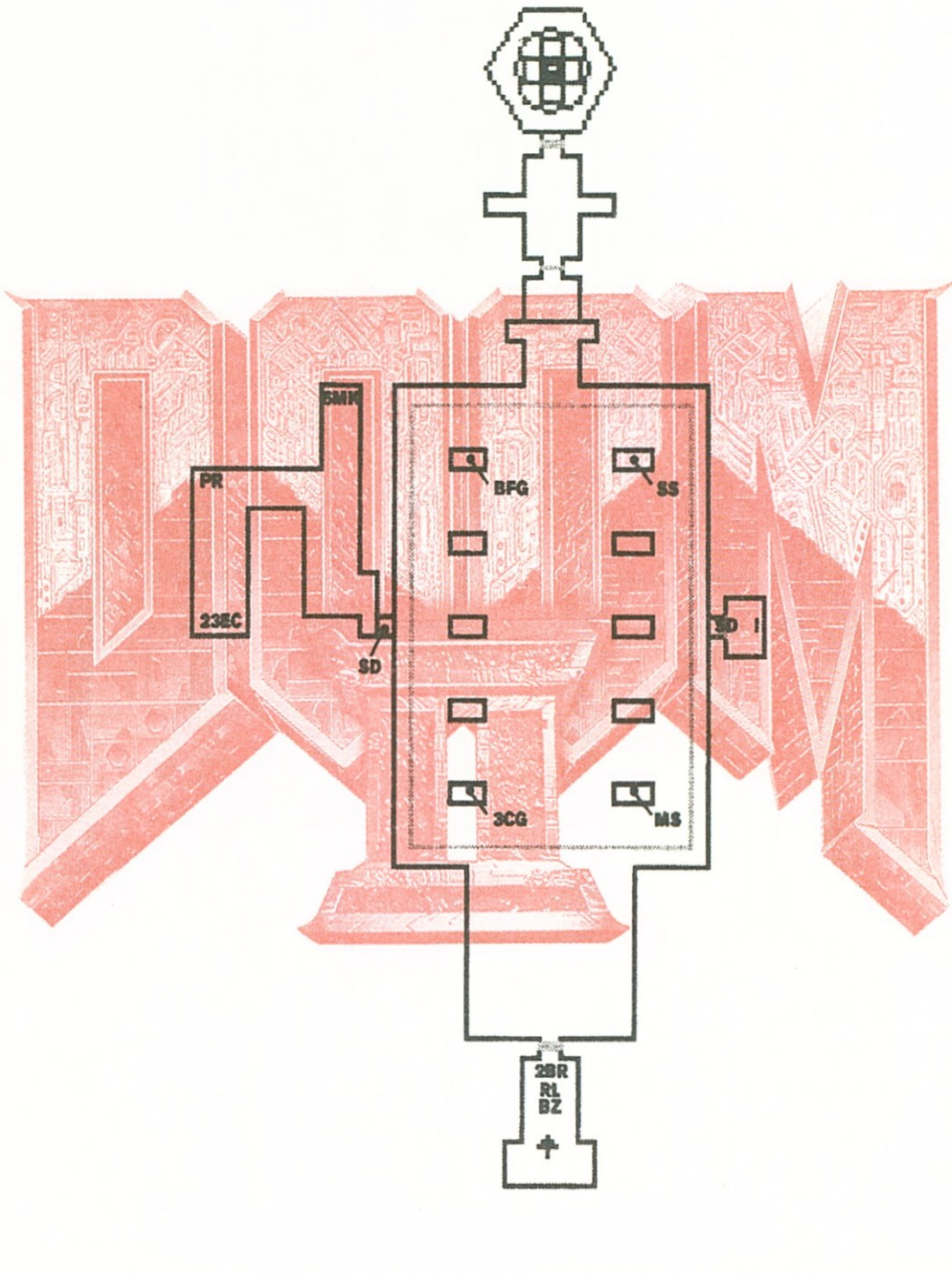


Hát igen, elérkeztél a végső összecsapáshoz! Szerelkezz fel és lépj be a pokol legmélyebb bugyrába. Az emelvények oldalát a jelzett helyeken kapcsolva liftezz fel az **1-es kapcsolóhoz.** Nyomd át, ekkor a terem közepén felemelkedik egy oszlop. Fuss le hozzá és nyomj rá (kapcsolj), ekkor leereszkedik. Állj a tetejére és válts át a **5-ös fegyverre**, a **rakétavetőre.** Az oszlop emelkedni kezd, készülj fel: amikor egyvonalba érsz a szörny homlokán levő nyílással (az ott bennt a dög agya, onnan jönnek a rémek) lőj bele - egy ordítást fogsz hallani. Ess le, hívd le az oszlopot és ismételd meg a műveletet még kétszer. Vigyázz, ha az oszlop teljesen fent van és úgy lősz, nem találsz be! Lehet próbálkozni... Ha legközelebb megint ezt a pályát játszod, érdemes beírni az IDCLIP kódot és benézni a szörny mögé, hátha ott is van valami érdekes!

31. SZINT: WOLFENSTEIN (titkos)



Nos, ez az a titkos pálya, amelyre a **15-ösön** megtalált rejtett kijáratból tudsz átjutni. Két megoldása is van: vagy végigmész és a normál exitet használva a **16-os szintre** jutsz, vagy a titkos ajtó mögötti kijáratot használod, ekkor egy újabb rejtett szintre, a **32-esre** jutsz. Elég bátor vagy hozzá?



Íme a második titkos pálya. Halál egyszerű a megoldása: vedd fel az **összes fegyvert és muníciót** (az oszlopok alól is), a titkos ajtó mögül a temérdek **energiacellát** és öld meg a Cyberdémont. Az északi részben lődd le az akasztott Commander Keeneket (futva menj át a keresztre) és távozz angolosan a jól megérdemelt 16-os szintre.

Azt hiszem, hogy a DOOM sorozat elsöprő sikerét és korszakalkotó mivoltát nem kell magyaráznom. Hányan vannak olyanok, akik még egy telefonszámot sem tudnak megjegyezni, de azért a két epizód összes csaló kódját fejből nyomják? Nos, most egy olyan dolgot szeretnék megmutatni nektek, amely talán még nem annyira közismert mint az örökélet kódok, de segítségével még újabb izgalmas órákat tudtok szerezni magatoknak.

Azt már mindenki tudja, hogy a DOOM-ot és a DOOM 2-t is el lehet indítani úgy, hogy a alap indítófile neve mellé különböző parancsokat adunk. Ilyen parancsokból több tucat létezik, érdekesek és szinte feleslegesek is - van viszont egy olyan lehetőség, amellyel "filmszerűen" el tudjuk menteni az adott pályán végzett ténykedésünket. A megrögzött játékosok tudják, hogy néha milyen jól jönne, ha "élőben" is be tudnának mutatni a barátoknak egy-két újonan felfedezett trükköt (Murphy törvénye érvényes a DOOM-ra is: ha ott ülnek a többiek is, sohasem sikerül elsőre az előző nap gond nélkül teljesített pálya). Velem is előfordult, hogy egy haver nem akarta elhinni, mennyire meghülyítettem például két Baron of Hell-t, vagy hiba nélkül egy pisztollyal kezdve végigvittem az XY pályát. Sőt, aki saját maga tervez pályákat, annak is hasznos elmentenie egy ilyen filmet, bizonyítván, hogy ő bizony gond nélkül végigmegy a mások számára megoldhatatlan helyszínen.

A filmkészítés a következőképpen működik:
A játékot a **DOOM (vagy DOOM2) -DEVPARM -SKILL # -WARP XY -RECORD NÉV** parancssorral indítsuk el. Amint az látszik, minden parancs elé tegyünk "-" jelet, a parancsok közé szünetet.

Magyarázat:
-DEVPARM: fejlesztő mód bekapcsolása
-SKILL #: a # helyére 0-4 kerülhet, a kívánt nehézségi foktól függően
-WARP XY: XY a kívánt pálya számát (a DOOM-nál X az epizódot, Y a pályát) jelöli
-RECORD: utasítás a felvételre
NÉV: mi legyen a mozi-file neve

Indítás után a "betöltő képernyő" legfelső sorában megjelenik a **DEVELOPMENT MODE ON** jelzés és a játék egyből a kiválasztott pályán kezdődik, a szokásos választó-opciók nélkül. A felvétel addig megy, amíg a QUIT opcióval ki nem lépünk a játékból (bizonyos időlimit, kb. 15 perc, azért van). Miután sikeresen befejeztük a pályát, vagy megcsináltuk amit később mutatni akarunk, ESC-pel majd QUIT-tel azonnal lépjünk ki DOS-ba. A program a "**DEMO NÉV.LMP RECORDED**" sorral jelzi, hogy a felvétel befejeződött. Ezek után a mozit (tehát bármilyen .LMP kiterjesztésű file-t) a **DOOM (vagy DOOM2) -PLAYDEMO NÉV** (mindig csak a nevet adjuk meg, a kiterjesztést nem) paranccsal tudjuk visszanézni (ha teljes pályát akarunk visszajátszani és fontos a végén a százalélok kiíratása is, a **-TIMEDEMO** parancsot adjuk be).

Aki esetleg nem tudná: az utólag szerkesztett DOOM/DOOM2 pályákat (tehát a *.WAD fileokat) a **DOOM(2) -FILE NÉV.WAD** utasítással lehet betölteni. Ehhez be kell másolni az adott .WAD file-t a DOOM(2) könyvtárba. Az ilyen pályákhoz rendszerint mellékelnek egy szövegfile-t is, amelyben megadják, hogy melyik szint lett kicserélve (optimális esetben az első), milyen típusú a pálya (van olyan is, amely kizárólag DEATHMACH-re jó) és van-e új grafika vagy zene mellékelve.

A játéktermekben már hónapok óta nagy csődület állja körül a legendás MORTAL KOMBAT legújabb, harmadik epizódját rejtő csodamasinát. A játék minden szempontból elképesztő, bár már olyan véleményt is hallottam vele kapcsolatban, hogy a Nemzeti Bank teljes húszforintos készlete sem lenne elegendő a tökéletes kitapasztalásához! Remélem, hogy mire ez a leírás megjelenik, már az otthoni SNES és MEGADRIVE verzió is a birtokotokban lesz. Itt most csak a speciális mozgásokat és a kivégzéseket mutatom be, hiszen a konzol változatokról bővebben csak akkor merek írni, ha már leteszteltem őket. A kombinációk a játéktermi gép V2.0-ás kiadása alapján készültek, remélhetőleg a konzolos mozgások megegyeznek majd az itt közreadottakkal (a speckók megadásánál az eredeti angol megnevezéseket használtam). Ezúton köszönöm Csik András olvasónk, nomeg Misi és Laci segítségét.

- Ha a megadott irányok (gombok) között vessző van, egymás után kell őket beadni, ha "+" jel, egyszerre lenyomni.
- Az ANIMALITY kivégzést a következőképpen kell megcsinálni: először el kell veszítenünk egy menetet. Utána verjük el ellenfelünket, majd amikor a FINISH HIM/HER megjelenik, kegyelmezünk meg neki (MERCY mozgás: R benyomva, majd L, L, L, L). Ezután nyerjünk és nyomjuk be a megadott kombinációt.
- A BABALITY és FRIENDSHIP mozgások csak akkor jönnek be, ha az uolsó menetben nem használjuk a védekezést.
- Az olyan mozgásoknál, melyek a FEL iránnyal végződnek, nyugodtan nyomhatjuk folyamatosan a VÉDEKEZÉST (hogy a figura ne ugorjon fel).

Rövidítések:

E: előre
H: hátra
L: le
F: fel
BLK: védekezés (blokkolás)
KR: kis rúgás
NR: nagy rúgás
KÜ: kis ütés
NÜ: nagy ütés
R: futás

CYRAX

Net: H, H, KR
Teleport: E, L, BLK
Close Bomb: KR benyomva, utána H, H, NR
Distant Bomb: KR benyomva, utána E, E, NR
Air Throw: L, E, BLK utána KÜ a dobáshoz
Self Destruct kivégzés: közelről L, L, E, F, R
Helicopter kivégzés: bárhonnan L, L, L, F, L, NÜ
Animality Shark: közelről F, F, L, L
Babality: E, E, H, NÜ
Friendship Disco Dance: R, R, R, F
Pit: R, BLK, R

SEKTOR

Teleport: E, E, KR
Homing Missile: L, H, NÜ
Straight Missile: E, E, KÜ
Compactor kivégzés: 2 ember távolságból KÜ, R, R, BLK
Flame Thrower kivégzés: fél képernyős távolságból E, E, E, H, BLK
Animality Bat: közelről E, E, L, F
Babality: H, L, L, L, NR
Friendship Ring The Bell: L+R, L+R, L+R
Pit: R, R, R, L

SMOKE

Teleport: E, E, KR
Spear: H, H, KÜ
Invisiblity: U, U, R
Air Throw: BLK a levegőben
World Destruct kivégzés: A képernyő másik végéből F, F, E, L
Open Wide kivégzés: 2 embernyi távolságból R+BLK benyomva, utána L, L, E, F
Animality: távolról L, L, E, BLK
Babality: L, L, H, H, NR
Friendship Blow Horn: R, R, R, NR
Pit: E, E, L, KR

SUB-ZERO

Freeze: L, E, KÜ
Ice Statue: L, H, KÜ
Ice Shower 1 (On Top): L, E, NÜ
Ice Shower 2 (In Front): L, E, H, NÜ
Ice Shower 3 (Behind): L, H, E, NÜ
Slide: H+KÜ+BLK+KR
Mist of Death kivégzés: 2 embernyi távból H, H, L, H, R
Give you a Lift? kivégzés: közelről BLK, BLK, R, BLK, R
Animality Polar Bear: közelről E, F, F
Babality: L, H, H, NR
Friendship Snowman: KR, R, R, F
Pit: H, L, E, E, NR

LIU KANG

Low Fireball: E, E, KÜ
High Fireball: E, E, NÜ
Bicycle Kick: KR 4 másodpercig nyomvatartva, majd felengedve
Flying Kick: E, E, NR
MK Machine Drop kivégzés: bárhonnan F, L, F, F, R+BLK
Firestarter kivégzés: bárhonnan E, E, L, L, KR
Animality Dragon: 2 lépésről L, L, L, F
Babality: L, L, L, NR
Friendship Puppet Show: R, R, R, L+R
Pit: R, BLK, BLK, KR








JAX

1 Fireball: H, E, NÜ
2 Fireballs: E, E, H, H, NÜ
Charge Punch: E, E, NR
Grab & Smack: E, E, KÜ
Back Crack: BLK a levegőben
Mixmaster kivégzés: közelről F, F, L, E, F, BLK
Stomper kivégzés: a egy képernyős távból R, BLK, R, R, KR
Animality: közelről KÜ benyomva + E, E, L, E
Babality: L, L, L, KR
Friendship Jump Rope: KR, R, R, KR
Pit: L, E, L, KÜ

SHEEVA

Teleport: L, L, F
Ground Stomp: H, L, H, NR
Fireball: L, E, NÜ
Nail Pound kivégzés: közelről E, L, L, E, KÜ
Skin Ripper kivégzés: közelről NR benyomva, majd E, H, E, E
Animality Scorpion: közelről R, BLK, BLK, BLK, BLK
Babality: L, L, L, H, NR
Friendship: E, E, L, E, NÜ
Pit: L, E, L, E, KÜ

NIGHTWOLF

Hatchet: L, E; NÜ
Arrow: E, H, KÜ
Shoulder Slam: E, E, KR
Reflector: H, H, H, NR
Electrocution kivégzés: 2 embernyi távból H, H, L, NÜ
Pray for Death kivégzés: 2 embernyi távból F, F, H, E, BLK
Animality Wolf: közelről E, E, L, L
Babality: ???
Friendship Raiden: L+R, L+R, L+R
Pit: R, R, BLK

KUNG LAO

Hat Toss: H, E, KÜ
Flying Kick: L, NR a levegőben
Teleport: L, F
Spin: E, L, E, R
Death Spin kivégzés: bárhonnan R+BLK, R+BLK, L
Hat Toss kivégzés: közelről E, E, H, L, NÜ
Animality Leopard: közelről R, R, R, R, BLK
Babality: L, E, E, NÜ
Friendship Dog: R, KÜ, R, KR
Pit: ???

STRYKER

Low Generade: L, H, NÜ
High Generade: L, H, KÜ
Baton Throw: E, E, NR
Baton Trip: E, H, KÜ
Tazer kivégzés: közelről E, E, E, KR
Timebomb kivégzés: egy képernyős távolságból L, E, L, E, BLK
Animality T-Rex: 2 lépésről R, R, R, BLK
Babality: ???
Friendship Guard: KÜ, R, R, KÜ
Pit: E, F, F, NR







KANO

Knife Toss: L, H, NÜ
Knife Slash: L, E, NÜ
Roll: KR 4 másodpercig nyomva, majd felengedve
Throw: BLK a levegőben
Skeleton Rip kivégzés: közelről KÜ nyomvatartva, majd E, L, L, E
Red Eye kivégzés: 2 embernyi távból KÜ, BLK, BLK, NR
Animality Spider: közelről NÜ benyomva, majd BLK, BLK, BLK
Babality: ???
Friendship Chewing Gum: KR, R, R, NR
Pit: ???

SONYA

Purple Rings: L, E, KÜ
Air Punch: E, H, NÜ
Leg Grab: L+KÜ+BLK
Bicycle Kick: H, H, L, NR
Kiss of Death kivégzés: bárhonnan H, E, L, L, R
Blob kivégzés: bárhonnan R+BLK benyomva, majd F, F, H, L
Animality Bird: 2 lépésről KÜ benyomva, majd H, E, L, E
Babality: L, L, L, E, KR
Friendship: H, E, H, L, R
Pit: E, E, L, NÜ

KABAL

Tornado Dash: H, E, KR
Fireball: H, H, NÜ
Buzz Saw: H, H, H, R
You are Ugly kivégzés: közelről R, BLK, BLK, BLK, NR
Balloon Head kivégzés: 2 embernyi távból L, L, H, E, BLK
Animality Rhino: közelről NÜ benyomva, majd E, E, L, E
Babality: R, R, R, KR
Friendship : R, KR, R, R, F
Pit: BLK, BLK, NR

SINDEL

Fireball: E, E, KÜ
Air Fireball: L, E, KR
Fly: H, H, E, NR
Scream: E, E, E, NÜ
Hair Pull kivégzés: 2 embernyi távból R, R, BLK, R, BLK
Death Breath kivégzés: közelről R, R, BLK, BLK, R+BLK
Animality Wasp: közelről E, E, F, NÜ
Babality: R, R, R, F
Friendship Field Goal: R, R, R, R, R, R, F
Pit: L, L, L, KÜ

SHANG TSUNG

1 Fireball: H, H, NÜ
2 Fireballs: H, H, E, NÜ
3 Fireballs: H, H, E, E, NÜ
Ground Eruption: E, H, H, KR
Bed-O-Nails kivégzés: közelről KÜ benyomva, majd L, E, E, L
Soul Sucker kivégzés: közelről KÜ benyomva, majd R, BLK, R, BLK
Animality Snake: 2 embernyi távolságból NÜ benyomva, majd R, R, R
Babality: R, R, R, KR
Friendship Joust: KR, R, R, L
Pit: F, F, H, KÜ

Átváltozások:

Cyrax: BLK, BLK, BLK
Jax: E, E, L, KÜ
Kabal: KÜ, BLK, NR
Kano: E, H, E, BLK
Kung Lao: R, R, BLK, R
Liu Kang: 360 fokos kör a joy-jal
Nightwolf: F, F, F
Sektor: L, E, H, R
Sheeva: E, L, E, KR
Sindel: H, L, H, KR
Sonya: L+R+KÜ+BLK
Stryker: E, E, E, NR
Sub-Zero: E, L, E NÜ

Martin





